

【注意】

このゲームでは、六角形のタイルから三角形のタイルを抜いた後の、「六角の枠」もゲームに使用します。
最初に六角形のタイルから三角形のタイルを全て抜いていただきますが、その後間違っ
て捨ててしまわないようご注意ください。ゲーム自体が遊べなくなってしまう
ます！

か れ い ど

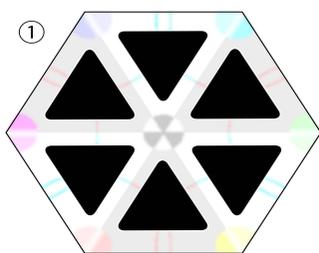
所要時間:20~30分 プレイ人数:2~5人 ゲームデザイン:折口 日向 グラフィック:Hi

物語

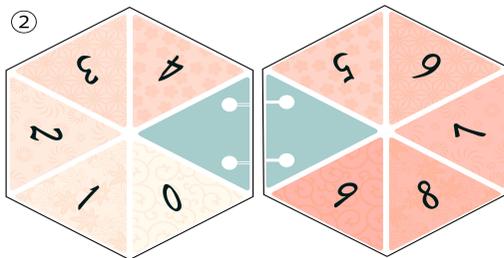
あなたは江戸時代のそこそこ有名な万華鏡職人です。ある日、あなたは將軍様からお城に呼び出されました。到着してみると、他にも万華鏡職人が何人か…。集められたあなたたちに將軍様からの命令が下ります。「余は綺麗な万華鏡が見たい。お前たち全員で1つの万華鏡を作ってみせよ！その中で1番目立った者には褒美を取らず！」さあ、綺麗な万華鏡を作り、將軍様の目に留まるのは誰なのでしょうか？

内容物

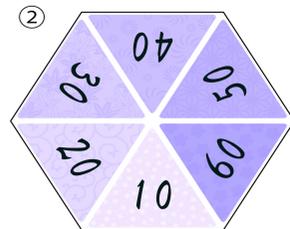
- ① 六角形のタイル(穴空き)…14枚(以下、ボードと表記します。穴のことをマスと表記します。下記画像の黒い三角は空きマスです)
- ② 六角形のタイル(穴無し・得点計算用)…1の位用2枚、10の位用1枚(以下、得点ボードと表記します)



① ボード(こちらが表側です)



② 得点ボード(1の位用は上図のように2枚のボードの連結部分の辺を合わせて使用します)



③



- ③ 三角形のタイル(上図の赤・黄・緑・青・紫・白の6色。こちらが表側です)…各14枚(以下、タイルと表記します)

・おはじき(最終得点計算時用のカウンター)…13個

・説明書(あなたが今読んでいるものです!)…1冊

※ボードと白いタイルは、ゲームで使用する以上の数が入っています。余った分は、予備としてお使いください。

【注意】開封時、ボードとタイルは表裏が逆で組み合わせられています。遊ぶ際には、それぞれの「表面」を使用して遊んでください。

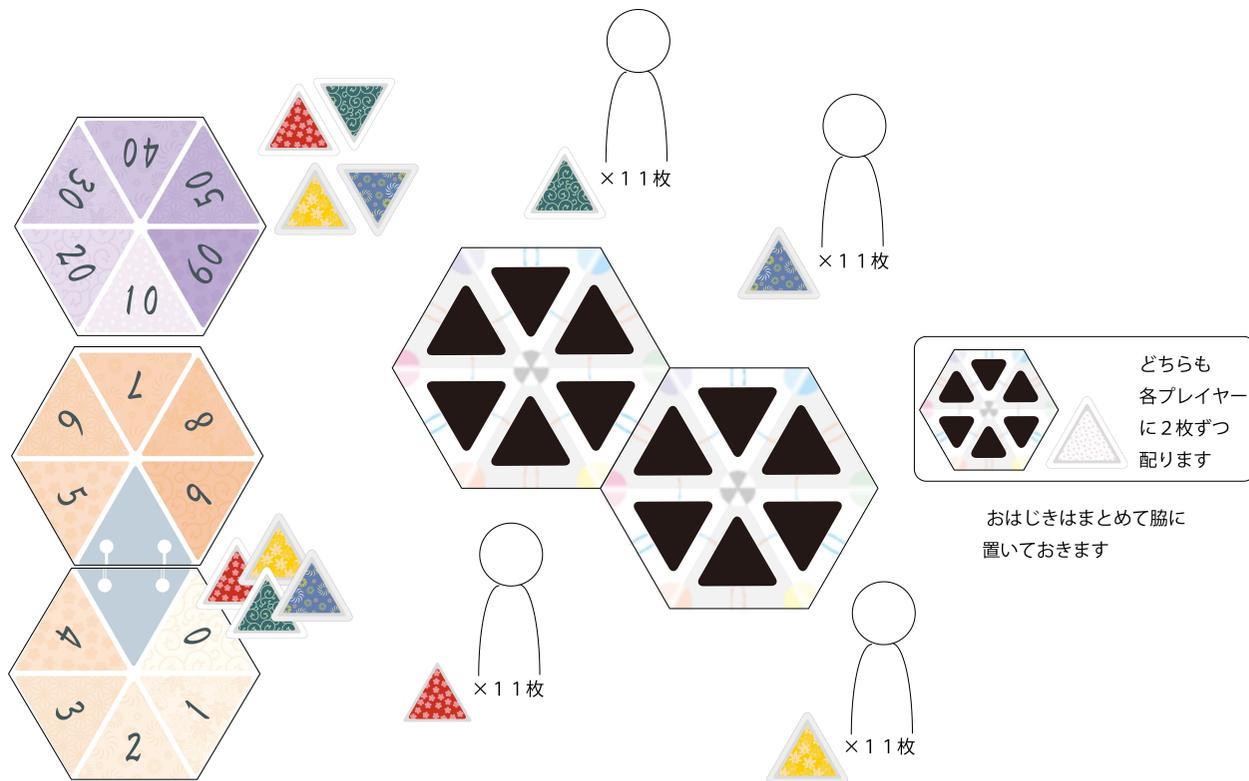
ゲームの目的

ボードにタイルを配置していき、複数回の得点計算と、最終得点計算の後、最も得点を獲得していたプレイヤーが勝利します。各ボードで得点を獲得することも大事ですが、最終得点計算を見越してボードの回転を上手く使い、有利な位置を確保しましょう。

ゲームの準備

- 各プレイヤーは自分の好きな色のタイル(白以外)を3人プレイなら14枚、4人プレイなら13枚、5人プレイなら13枚取ります。
- ボードを各プレイヤーに2枚ずつ配ります。
- 白いタイルを各プレイヤーに2枚ずつ配ります。
- 得点ボードの1の位用の2枚を組み合わせ、10の位用と一緒に机に配置します。
- 自分のタイルを1枚、得点ボードの0点のところに配置します。もう1枚を10の位用の得点ボードの脇に置いておきます。
- 各プレイヤーに配ったボードとは別に、ボード2枚の辺と辺を合わせて机の中央に配置してください。
- おはじきは最終得点計算の際に使用しますので、机の脇に置いてください。
- 残りのものは今回のゲームには使いませんので、箱に戻してください。

下図は4人プレイ時の準備が完了したところです。



ゲームの流れ

スタートプレイヤーから時計回りの順番で自分の手番を行います。スタートプレイヤーが一番最近に万華鏡を覗いた人です。もしくはジャンケンなど適当な方法で決めてください。

手番の流れ

1. タイルの配置(必須)
2. 追加アクション(タイル配置の前か後に1回だけ実行可能です)
3. 得点計算(発生する場合のみ)
4. ボードの回転(得点計算が発生した場合のみ)

4まで処理が完了すると、次のプレイヤーに手番が移ります。

手番の詳細

1. タイルの配置

手番では必ず自分の担当する色のタイルを1枚、ボードの空きマスに配置しなければいけません。タイルの配置には、下記の2つのルールがあります。

- ・まだ空いているマス(タイルの配置されていない箇所)であればどこでも配置することができます。
- ・すでに配置されているタイルの上に配置することはできません。

2. 追加アクション

自分のタイルを配置する前か後に、次の2つの追加アクションのうちのどちらかを行うことができます。

- 1). 白いタイルの配置
- 2). ボードの拡張

- 1). 自分の持っている白いタイルを1枚配置することができます(配置のルールは自分の色のタイルの場合と同じです)。
- 2). 自分の持っているボード1枚を、既に配置されているボードと少なくとも1辺が接するように配置し、ボード全体を拡張することができます。

【注意】手番の開始時に、ボードの全てのマスにタイルが配置されている場合は、ボードの拡張を行ってから自分のタイルを配置しなければいけません。その場合、その手番では白いタイルを配置したり、さらに追加でボードを配置することはできません。

※滅多に起こらないことですが、上記**【注意】**の状態、ボードを持っていない場合、そのプレイヤーの手番はパスとなります。パスをしたプレイヤーが出た場合、タイルの減り方に差がでますが、後述するゲームの終了条件に変更はありません。先に使い切ったプレイヤーは他のプレイヤーがタイルを使い切るまでパスをします。パスが発生するのはこの場合のみです。

3. 得点計算

手番が終了する度に、得点計算が起こるかをチェックします。

1枚のボードのマス全て(6箇所)が埋まったら、そのボードの得点計算を行います。

追加アクション(白いタイルの配置)によっては2つのボードで同時に発生することもあります。

その場合どちらから得点計算を行うかは、得点計算を発生させたプレイヤーが選択します(どちらから行っても違いはありません)。

得点計算を行うボードの中で、各プレイヤーのタイルの枚数を比べます。そして順位に応じて下記のとおり得点を獲得します。

自分のタイルを配置している枚数が1位のプレイヤー:8点

自分のタイルを配置している枚数が2位のプレイヤー:4点

1位のプレイヤーが複数いる場合は、 $8+4=12$ 点をそのプレイヤー同士で分け合います(端数は切り捨て)。

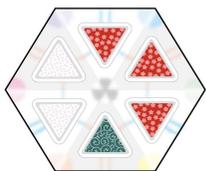
その場合、次に多いプレイヤーは点数を獲得することはできません。

2位のプレイヤーが複数いる場合は、4点をそのプレイヤー同士で分け合います(端数は切り捨て)。

※滅多に起こらないことですが、1人のプレイヤーがボードの6マス全てを埋めた場合、そのプレイヤーは12点を獲得します。

【重要】得点計算の際、白いタイルは常に得点計算の対象としてはカウントしません(順位に関与しません)。

得点を手に入れた分だけ、得点ボードの自分の色のタイルを進めます。点数が2桁になったら、10の位の方も使って得点を表してください。例えば、20のマスと6のマスに紫のタイルが置かれていれば、紫のプレイヤーは現在26点ということになります。



例1



例2

左の図の例1だと、赤のプレイヤーが1位なので、8点を獲得します。2番目に多いのは白いタイルですが、得点計算の対象としてカウントしませんので、1枚だけ置いている緑のプレイヤーが4点を獲得します。

例2の場合は、紫のプレイヤーが8点を獲得します。やはり白いタイルは無視され、2番目に多いのは黄と緑のプレイヤーのみです。4点を2人で分け合うので、それぞれ2点を獲得します。

4. ボードの回転

得点計算の後で、得点計算を発生させたプレイヤーは、今回得点計算が起こったボードを好きなだけ回転させることができます。

回転させることによって、後述する最終得点計算の時に有利になるようにすることができます。回転はさせなくてもかまいません。

回転させることができるのは、得点計算が終わったときのみです。後にその権利を取っておくことはできません。

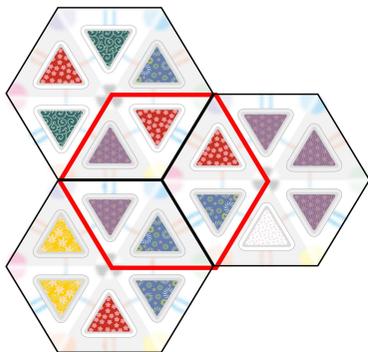
回転させるボードの周りが他のボードで埋まっている場合は、崩さない様に周りのボードをずらしてから回転させ、元に戻してください。

ゲームの終了条件

全員が自分の色のタイルを使い切るとゲームは終了します(白いタイルは含めません)。

白いタイルやボードを余らせたままゲームが終了しても、得点が加算されることはありません。

最終得点計算

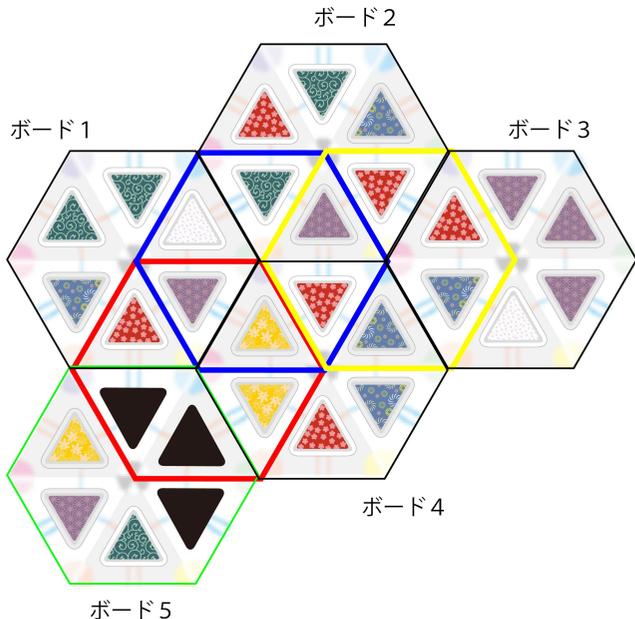


終了条件を満たしたら、最終得点計算を行います。最終得点計算では、次の2つの条件を満たして形成される六角形(左図の赤枠で囲まれた六角形)全てについて、通常の得点計算と同様の方法で、得点計算を行います。

- ボード3枚が互いに2辺ずつ接していること
- その六角形の6マス全てが埋まっていること

なお、ゲーム終了時に空きマスのあるボードの得点計算は行いません。

ちなみに左図の赤枠の最終得点計算は、赤・青・紫の3人のプレイヤーが2枚ずつで全員1位ですので、 $8+4=12$ 点を3人で分け、各プレイヤーが4点を獲得します。



左図は最終得点計算の一部分の例です。黒い三角は空きマスです。ボード1・4・5からなる赤枠で囲まれた六角形は、空きがあるので計算しません。もしも赤枠の中の空きマス2つが埋まっていた場合は計算されます。

ボード1・2・4からなる青枠で囲まれた六角形は、紫のプレイヤーが8点を獲得し、赤、緑、黄のプレイヤーが1点ずつを獲得します。

ボード2・3・4からなる黄枠で囲まれた六角形は、赤のプレイヤーが8点を獲得し、青のプレイヤーが4点を獲得します。

緑枠で囲まれたボード5は、空きマスがあるため、最後まで得点計算は行いません。

得点計算が済んだ六角形の中心におはじきを置くと、得点計算が終わったかどうか間違いにくくなります。

最終得点計算終了後、最も得点の高い人が勝者です。同点の場合は勝利を分かち合ってください。

ゲーム終了後は、ボードからタイルを抜かず、そのままボードを重ねて箱に収納すると、スムーズに片付けることができます。

2人用バリエーションルール

2人でプレイする場合は、各プレイヤーが2色ずつを担当します。準備は4人プレイの場合と同じです。

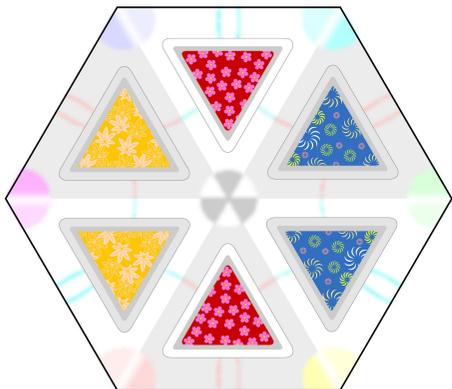
ただし、白いタイルとボードは各プレイヤーが4枚ずつ持ちます。

そして、交互に手番を行います。1人のプレイヤーが連続して同じ色のタイルを置くことはできません。

例) Aさんは赤と黄、Bさんは青と紫のタイルを使用することになりました。手番は赤→青→黄→紫→赤→…と順番に行います。

例) Aさんはこの手番で赤のタイルを置きました。次の手番にAさんは赤のタイルを置くことはできず、黄のタイルを置くことになります。

他は、得点計算のルールなど、全て3～5人プレイのものと同様です。



左図の例ですと、赤、青、黄のそれぞれが4点ずつを獲得します。それぞれの色の得点ボードのタイルを、獲得した得点の分だけ進めます。あくまでも得点計算は色ごとに行います。プレイヤーごとではありません。

終了条件を満たしたらゲームを終了し、最終得点計算を行います。自分の担当した2色の得点の合計を比べ、合計点数の高かったプレイヤーの勝利となります。

2013/10/20 初版発行 2014/7/10 再版発行

製作・発行 桜遊庵 (<http://ouyuuan.cloud-line.com/>)

お問い合わせ等は ouyuuan@gmail.com までお願いいたします。

スペシャルサンクス テストプレイに協力して下さった皆様 そしてこれを読んで下さっている皆様

※小さなお子様(特に3歳未満)には絶対に与えないでください。このゲームには小さな部品が含まれています。お子様が誤飲しないようご注意ください。

※このゲームの内容やイラストその他の無断転載はご遠慮ください。